PLAYERS

Pubblicazione informativa Ongame Network n. 114 | ottobre 2025
Mensile informativo della catena ONGAME - GE Distribuzione srl- Zona industriale VIII strada 36/1 - 30030 Fossò - VE - marketing@ongame-network.it
Coordinamento: Bruno Capolupi - Progetto grafico: Elena Martynenko - Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero: Valerio Turrini, Marco Inchingoli, Jacopo Filisetti, Alex Campanelli, Diego Pierantoni, Robert Orlandi - Stampa: Pomi Vicenza -

ULTIMATE TEAM

France Starting Xi
Alla scoperta della prima formazione su FC 26 ...
Articolo a pag. 5

FUNKOMANIA

One Piece che passione
Tabatha : come ha iniziato e la passione per Batman ...
Articolo a pag. 6

RETROGAMING

Sanitarium
Un cult che ha unito l'eredità classica del punta e clicca con...
Articolo a pag. 7

ELECTRONICS

Nintendo rilancia Virtual Boy
Si potranno giocare i titoli stereoscopici inserendo la...
Articolo a pag. 8

TCG LORCANA

Si cambia strategia
La nuova espansione ha introdotto la prima rotazione ...
Articolo a pag. 10

Call of Duty vs Battlefield: una rivalità che spinge il genere sempre più in alto!

Fin dagli albori, Call of Duty e Battlefield hanno rappresentato due approcci differenti, entrambi di successo, al tema della guerra in digitale

Call of Duty, lanciato nel 2003 da Infinity Ward, fece subito centro proponendo un'esperienza intensa e cinematografica: la campagna ambientata nella Seconda Guerra Mondiale, i vari fronti – americano, britannico, sovietico – e una struttura narrativa che metteva il giocatore al centro dell'azione.
Battlefield, invece, muove i suoi primi passi già nel 2002 con Battlefield 1942 sviluppato da Digital Illusions CE che sarebbe diventata poi DICE.
Quel titolo mise subito l'accento sulla scala, sull'ampiezza delle mappe, sull'uso di veicoli e sulla battaglia condivisa, dove ogni giocatore conta, non solo per i riflessi ma anche per la strategia e la cooperazione.

"Nel corso degli anni Call of Duty ha introdotto campagne cariche di drammaticità, ambientazioni moderne, futuristiche e una forte componente competitiva"

Titoli come Modern Warfare (la trilogia originale e reboot), la saga di Black Ops, World at War, ogni volta hanno spinto nuovi standard in termini di narrazione, immedesimazione e velocità di gameplay.
Si è venuto quindi a creare lo storico dualismo, dove ad ogni Call of Duty cinematografico e rapido ha risposto un Battlefield più "realistico", con produzioni che enfatizzano la distruttibilità ambientale, il combattimento su larga scala, la diversificazione dei ruoli (supporto, assalto, difesa, veicoli), e la sensazione di essere immersi in conflitti vasti, dinamici, che cambiano col mutare della battaglia. Mentre per Call of Duty abbiamo già citato i suoi titoli più significativi, in Battlefield facciamo più fatica a trovarli in quanto ci sono tanti esempi diversi, ognuno dotato di punti di forza specifici che hanno fatto breccia nel cuore dei fan. Dalle battaglie enormi di Battlefield 2 alle scanzonate avventure in Bad Company, passando per i capitoli più tecnicamente avanzati come Battlefield 3 e i più recenti Battlefield 1 e Battlefield V che hanno portato a schermo delle rappresentazioni storiche accurate dei due conflitti mondiali.
(continua a pagina 2)

Carissimi Players,
l'arrivo in negozio di EA Sports FC (FIFA per i più nostalgici o forse per capirci meglio) segna inesorabilmente la fine dell'estate, il campionato di calcio comincia ad ingranare, le scuole ripartono e le giornate si accorciano.
Si cambiano ritmi e abitudini o meglio si ritorna a certi ritmi ed abitudini. I tempi, almeno per quel che riguarda il gaming, sono sempre stati scanditi da uscite consolidate. I titoli sportivi escono subito a settembre così come Call of Duty piuttosto che Battlefield ai primi freschi. Molti altri successi di cui sentiamo la mancanza, Assasin's su tutti, segnavano i mesi.
Titoli di nicchia come Football manager o Farming simulator se non escono a novembre proprio non escono. Ugualmente nel mondo TCG ci sono delle frequenze di uscite che ormai sono un orologio svizzero ancor più consolidate in questi ultimi anni (o forse anno) caratterizzati da un vero e proprio boom del prodotto. L'esplosione del TCG oltre ad incrementare le vendite dei soliti noti ha creato spazio per prodotti nuovi che in pochissimo tempo si sono affermati.
Ogni franchigia degna di nota e con caratteristiche adeguate si è buttata nel mondo delle carte, basti pensare che oltre al successo di One Piece si sono affacciati marchi di prim'ordine come Disney, Star Wars ecc. Per fortuna ogni mese c'è qualcosa di importante di cui parlare che ci appassiona e che ci aumenta il piacere di tenervi compagnia nelle diverse stagioni.
Buona lettura e alla prossima.
EG

Magic | Avatar: La leggenda di Aang

Il mondo di Magic è pronto a incontrare l'amata serie animata, Avatar: The Last Airbender, in un nuovo set di Universes Beyond in uscita il 21 novembre

Questa attesissima collaborazione trasporta i giocatori nelle Quattro Nazioni, consentendo loro di esercitare il potere degli elementi e di fare squadra con i personaggi iconici della serie originale.
Dai Nomadi dell'Aria alla Nazione del Fuoco, questo set promette nuove straordinarie carte artistiche, meccaniche innovative e una ricca narrazione che delizierà i fan di entrambi i franchise.
Date chiave
Settimana di Prerelease:
dal 14 al 20 novembre 2025
Day 1: 21 novembre 2025
Uscita su MTG Arena/Magic Online:
18 novembre 2025
(Continua a pagina 9)

La Megaevoluzione di Pokémon: un ritorno colossale

La Megaevoluzione, un tempo pilastro dell'era XY del GCC Pokémon, è tornata con un'esplosione di potenza e nuove regole. Queste carte introducono una dinamica di gioco ad alto rischio e alta ricompensa, costringendo i giocatori a riconsiderare le proprie strategie e a gestire attentamente la propria Banca.
(Continua a pagina 11)

FOCUS

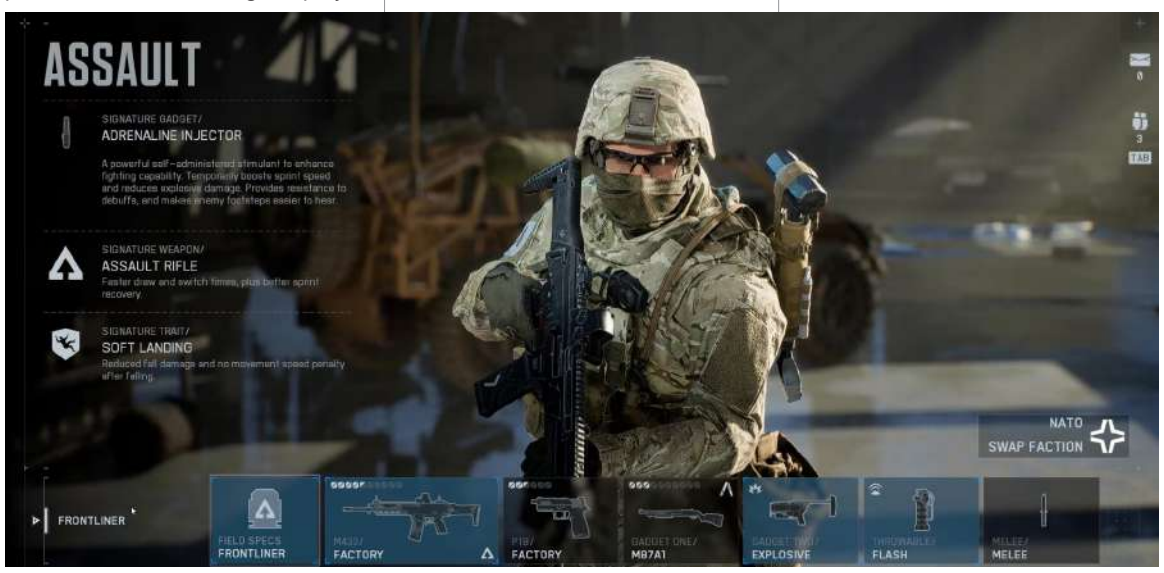
Una rivalità iniziata con il nuovo millennio

A cura di Valerio Turrini

(segue dalla prima pagina)
Nel complesso è sempre stato difficile dire chi fosse migliore tra Battlefield e Call of Duty quando per fare un esempio, all'uscita di Bad Company 2, Activision rispose con il primo Black Ops, mettendo in campo due dei titoli migliori per entrambi i franchise.
Di fatto però si è sempre creata una schiera di preferenza negli utenti legata principalmente al gameplay, al feeling che un gioco sapeva dare pad alla mano e che faceva pendere la scelta tra un titolo e l'altro.
Call of Duty ha sempre saputo mettere in gioco un feeling particolare, proprietario della saga che ha saputo conquistare milioni di fedelissimi nel tempo.
Un gameplay che si è evoluto nel tempo in maniera costante, proponendo sempre la versione migliore del gameplay precedente, pur rimanendo fedele alla "ricetta" originale, dandoci la sensazione di stare a giocare sempre lo stesso gioco ma in maniera positiva, come un gradito ritorno a casa.

> ***"Battlefield d'altro canto si è sempre evoluto in maniera più marcata, mantenendo i capisaldi della serie sempre al centro, ma offrendo sempre delle sensazioni diverse tra un gioco e l'altro"***

È per questo che ancora oggi giocare a Battlefield 3 o a Bad Company 2 è rimasta un'esperienza appagante e divertente, perché quel feeling di gameplay è rimasto in quel gioco, non si è portato avanti alla stessa maniera.
Al contrario a giocare oggi un Moder Warfare 2 originale si fa fatica, perché l'evoluzione nel gameplay di Call of Duty è stata più progressiva. Sul fronte gameplay non possiamo non parlare di Warzone, il punto di rottura più importante nella saga di Call of Duty, quello che negli ultimi anni ne ha decretato la "vittoria" sull'utenza, imponendosi come lo sparatutto più giocato online.
Unire il gameplay di Call of Duty ad un'esperienza battle royale nel periodo in cui i battle royale hanno toccato l'apice del loro successo è stata la mossa vincente di Activision, che complice la pandemia che ci ha "costretto" a giocare tutto il giorno ai videogiochi, ha reso Call of Dury Warzone un campione di incassi, pur essendo un gioco gratuito.
Nel frattempo Battlefield possiamo dire che si è un po perso questo treno, non entrando praticamente mai nel campo dei battle royale e tentando un approccio diverso e più conservativo con Battlefield 2042 che non è andato così bene.
La rivalsa per la serie sembra che arriverà quest'anno, con l'uscita dell'atteso Battlefield 6 che ha già saputo conquistare i fan attraverso una lunga fase beta pubblica, che ha messo in chiaro la voglia di tornare ai vecchi fasti per la serie, puntando a detronizzare Call of Duty.
Oltre alle modalità storiche della saga come conquista e le iconiche mappe su larga scala, Battlefield 6 offrirà anche la sua versione battle royale, che non vediamo l'ora di provare. La battaglia eterna tra questi due brand è destinata a non finire mai e quest'anno tornerà ad essere centrale con l'uscita di Battlefield 6 e di Call of Duty: Black Ops 7 che proveranno ancora una volta a contendersi il campo di battaglia videoludico, in una guerra che di fatto ha un solo vincitore, il gaming!



REVIEW

A cura di Marco Inchingoli

Quando si parla di kart racer, la mente corre subito ai grandi classici: Mario Kart, Crash Team Racing, gli stessi tentativi passati di SEGA con Sonic e compagni.

Portali dimensionali e rivalità in pista per il nuovo kart racer di SEGA

SONIC RACING: CROSSWORLDS	
D1	25 settembre
Console	PS5 - PS4 - Xbox - Nsw
Genere	Kart racer
Sviluppo	SEGA
Publisher	SEGA

Tra un classico di genere e l'altro nel 2025 la sorpresa più grande arriva da Sonic Racing: CrossWorlds, che riesce a imporsi come il titolo più completo e innovativo mai realizzato per il franchise del porcospino blu.
Non un semplice passatempo, ma un gioco che ha l'ambizione di diventare il nuovo standard del genere.
Con 39 tracciati, 24 personaggi giocabili e un'enorme quantità di modalità, contenuti e personalizzazioni, CrossWorlds non si limita a ripetere formule già viste, ma osa, introduce nuove idee e porta una ventata d'aria fresca. Il risultato è un racing game frenetico, immediato e sorprendentemente profondo, capace di divertire sia nelle sfide veloci che nelle sessioni più competitive. Il cuore dell'esperienza è il feeling di guida, reso intuitivo da quattro comandi di base – accelerare, frenare, derapare, usare un oggetto – ma esaltato da una fluidità che raramente si è vista in un kart racer. Le derapate si trasformano in trick, i trick in boost, i boost in nuove derapate, creando una catena continua che dà la sensazione di "ballare" sulla pista.
Errori e imprevisti vengono mitigati da un level design intelligente, con numerosi pannelli e capsule che permettono di ripartire senza frustrazione. Inoltre, le tipologie di veicoli introducono un livello di strategia notevole: i Power dominano negli scontri diretti, gli Handling sono ideali per le curve più strette, mentre gli Speed regalano un'adrenalina unica. Il ritorno degli hoverboard di Sonic Riders è la ciliegina sulla torta, riportando un tocco di spettacolarità che farà la gioia dei fan storici.

> *"La novità più eclatante è il sistema CrossWorlds, vero marchio di fabbrica del gioco"*

Durante il secondo giro, il tracciato cambia improvvisamente, catapultando i giocatori in un percorso alternativo con scenari e sfide diverse: un salto dimensionale che può trasformare Metal Harbor in Dinosaur Jungle o trasportare i piloti su Dragon's Road con curve al limite dell'impossibile.
Questa meccanica rende ogni gara imprevedibile, costringe a ragionare sugli assetti e impedisce che una corsa somigli alla precedente.
Il terzo giro, infine, riporta al tracciato originale, ma con modifiche dinamiche: nuove scorciatoie, ostacoli aggiuntivi e perfino eventi ambientali come il lancio del razzo a Metal Harbor che altera la mappa. Un tocco di genialità che rinnova costantemente l'esperienza.

Le piste meritano un elogio a parte: Coral Town colpisce per i suoi percorsi intrecciati, Radical Highway regala momenti di pura nostalgia per i fan di Sonic Adventure 2, mentre Pumpkin Mansion è uno degli stage più insidiosi, con zucche che scompaiono all'improvviso costringendo a memorizzare i tracciati con la pratica.
Ogni circuito presenta scelte e percorsi alternativi con rischi e ricompense, spingendo a sperimentare approcci diversi in base al personaggio e al veicolo selezionato. Il roster è tra i più completi mai visti: dai classici Sonic, Tails e Knuckles a Shadow, i Chaotix, i Babylon Rogues, Silver, Blaze e Sage da Frontiers.
Ognuno porta con sé caratteristiche uniche, mentre il sistema dei Rivali aggiunge un pizzico di pepe, trasformando alcuni avversari in sfidanti intelligenti, dotati di dialoghi personalizzati e strategie più aggressive.
Gli oggetti rappresentano l'anima caotica del genere e qui sono ben 24, tra cui i Wisps di Sonic Colors, bombe che crescono fino a diventare sfere distruttive, il devastante Tornado o il Monster Truck, capace di trasformare il proprio veicolo in un carro armato inarrestabile.

A completare il tutto c'è la personalizzazione tramite i Gadget Panels, un sistema con oltre 30 modificatori che alterano statistiche, migliorano le performance o garantiscono oggetti esclusivi.

> *"Ogni pannello diventa un puzzle da assemblare e avere cinque configurazioni preimpostate aiuta a prepararsi a qualsiasi sfida"*

Sul fronte delle modalità, CrossWorlds offre un pacchetto ricchissimo: Grand Prix con avversari-rivali, Race Park con regole personalizzabili, Time Trial con sfide e premi esclusivi, multiplayer locale fino a 12 giocatori con crossplay.
La valuta interna, i Donpa Tickets, consente di sbloccare estetiche e costumi alternativi o addirittura di ripetere una gara all'interno di un campionato, evitando di ricominciare da zero.
La colonna sonora è di altissimo livello, con quasi 100 tracce originali e remix firmati da artisti come Tee Lopes e Tomoya Ohtani.
La possibilità di creare playlist personalizzate per ogni giro aggiunge un tocco di classe che rende ogni corsa ancora più memorabile. Guardando al futuro, SEGA ha già annunciato un supporto post-lancio imponente: personaggi gratuiti come Hatsune Miku o Joker da Persona 5, crossover a pagamento con franchise come SpongeBob, TMNT e Avatar: The Last Airbender, oltre a nuovi tracciati ogni mese.
Una roadmap che garantisce longevità e contenuti sempre freschi. In conclusione, Sonic Racing: CrossWorlds si afferma come il miglior racing game mai legato all'universo di Sonic e uno dei più completi kart racer degli ultimi anni. Un titolo veloce, vario e ricchissimo di contenuti, capace di divertire a lungo e di reinventarsi a ogni gara. Qualche limite c'è – la mancanza di uno Story Mode, lo split-screen online e il costo elevato dei cosmetici – ma non basta a intaccare un'esperienza che brilla per solidità e freschezza.

REVIEW

A cura di Valerio Turrini

Esistono serie che hanno segnato profondamente la storia dei videogame. Borderlands è sicuramente tra queste.

Il caos è servito, Borderlands è tornato!

Apparso nel lontano 2009 come una fusione tra sparatutto in prima persona e gioco di ruolo d'azione, il marchio di fabbrica di Gearbox ha saputo catturare l'attenzione di un'infinità di giocatori grazie alla sua impronta inconfondibile, al suo umorismo irriverente e a un sistema di gioco dinamico fondato su un'incessante valanga di armi e caos totale.
Dall'inizio, con quel capitolo memorabile che ci fece conoscere Pandora, attraverso l'acclamato Borderlands 2 e il terzo episodio che ha reso l'universo ancora più esteso e grandioso, la serie si è affermata come un caposaldo del genere "looter shooter".
Ora, con Borderlands 4, Gearbox ci offre un nuovo episodio che non solo accoglie l'eredità di una saga molto apprezzata, ma la proietta verso nuovi livelli di intrattenimento e magnificenza.

La nuova sconfinata mappa di gioco offre scenari diversissimi tra loro, tra cui troviamo deserti, metropoli tecnologiche, basi spaziali e rovine dimenticate. Ogni ambiente nasconde segreti, collezionabili e nemici unici che sorprendono costantemente il giocatore rendendo l'esperienza di gioco sempre viva e imprevedibile.

"Il cuore pulsante di Borderlands 4 resta fedele alla formula che ha reso grande la serie, ma con una serie di novità che lo rendono ancora più vario e travolgente"

Si torna dunque a vestire i panni di nuovi Cacciatori della Cripta, ognuno dotato di abilità uniche e alberi di crescita profondi che permettono di personalizzare lo stile di gioco in maniera davvero capillare.
La progressione è pensata per dare sempre nuove soddisfazioni, con potenziamenti spettacolari che trasformano ogni scontro in una festa di effetti, esplosioni e caos controllato.
La vera magia, però, sta nella varietà delle situazioni.
Le missioni principali si alternano a incarichi secondari ricchi di humor e sorprese, mantenendo costantemente vivo il ritmo dell'avventura.

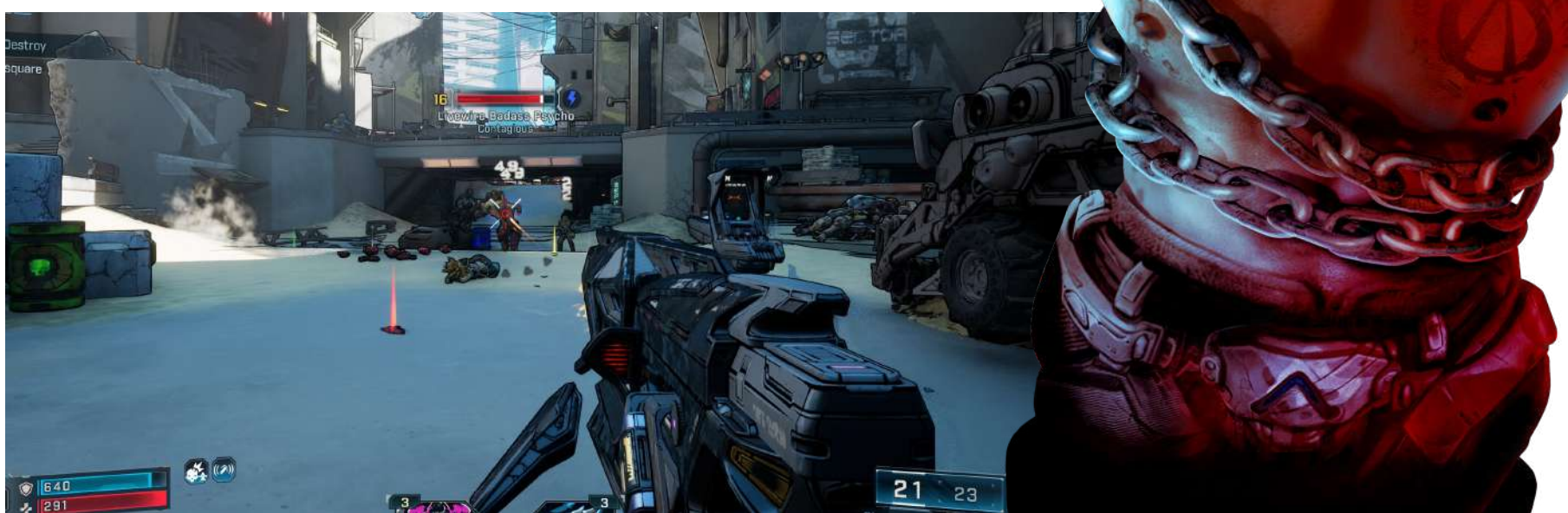
L'arsenale, da sempre un elemento distintivo della serie, tocca nuove vette qualitative in questo quarto episodio. Le armi non sono solamente in quantità elevata, ma offrono peculiarità e comportamenti sempre più stravaganti, che spaziano da effetti elementali devastanti a proiettili con traiettorie del tutto inaspettate, fino a combinazioni inedite.
Ogni arma rappresenta un'esperienza unica e la curiosità di testarle diventa parte essenziale del piacere di giocare.
Inoltre, l'importanza del gioco in team non è stata affatto trascurata.
La modalità cooperativa online per quattro giocatori fa il suo ritorno in forma smagliante, più solida e appagante che mai, grazie a calibrazioni mirate a garantire sempre il giusto livello di difficoltà, a prescindere dall'esperienza dei singoli giocatori.
È la maniera ideale per condividere risate, tattiche estemporanee e attimi di puro divertimento videoludico e soprattutto rimane ancora una volta il modo migliore per godersi l'esperienza di gioco.
Borderlands è sempre stato sinonimo di personalità visiva, grazie al suo inconfondibile stile cel-shading. Con Borderlands 4, questo tratto distintivo viene portato a nuovi livelli di raffinatezza.

"I contorni spessi e i colori saturi non solo mantengono quell'anima da fumetto che i fan amano, ma sono ora arricchiti da una cura nei dettagli che rende ogni scena viva e vibrante"

I nuovi mondi sono vere e proprie tavolozze di creatività, passare da un mercato intergalattico illuminato da neon pulsanti a una landa desolata dominata da dune e rottami metallici è un'esperienza che lascia a bocca aperta.
Ogni location racconta una storia, ogni scorcio è pensato per sorprendere, e il design dei nemici è tanto folle quanto irresistibile.
Dalle creature mutanti agli eccentrici signori della guerra, tutto contribuisce a costruire un universo surreale e ironico che rende Borderlands 4 unico nel suo genere.
Dal punto di vista tecnico, Borderlands 4 offre una qualità grafica senza precedenti per la serie.
Le animazioni appaiono più naturali, gli effetti speciali delle esplosioni sono impressionanti e la simulazione fisica degli oggetti rende ogni battaglia un'esperienza visivamente sbalorditiva.
Gli ambienti di gioco sono densi di particolari, dai giochi di luce tra le macerie alle particelle che vivacizzano gli scontri, conferendo una sensazione di dinamismo continuo e avvincente.
L'audio è all'altezza della situazione, con effetti sonori fragorosi e un design audio che esalta al meglio ogni arma e competenza. La vibrazione di un fucile a pompa, il sibilo di un raggio laser o il fragore di un lanciarazzi risultano incisivi, catapultando il giocatore nel pieno dell'azione. La musica alterna tracce cariche di energia nelle fasi di combattimento a temi più tetri e suggestivi nelle aree esplorative, evidenziando con abilità ogni istante dell'azione. Inoltre, il doppiaggio, caratterizzato da un umorismo pungente e performance eccezionali, contribuisce a rendere ogni personaggio memorabile anche in italiano, dove è stato fatto un ottimo lavoro di adattamento dei testi.

BORDELANDS 4	
D1	12 settembre
Console	PS5 - XBOX
Genere	Sparatutto
Sviluppo	Gearbox Software
Publisher	2K

Borderlands 4 è molto più di un semplice sequel: è un manifesto di cosa significhi divertimento videoludico puro. Gearbox ha saputo mantenere intatto lo spirito della saga, arricchendolo di nuove idee, mondi spettacolari e un comparto tecnico che sa stupire.
Il risultato è un titolo che non solo entusiasmerà i veterani, ma che rappresenta il punto perfetto da cui iniziare per chi non ha mai messo piede su Pandora e oltre.
Se amate l'azione frenetica, l'ironia irriverente e la sensazione di avere sempre qualcosa di nuovo da scoprire, Borderlands 4 è la vostra prossima destinazione.
Preparatevi a imbracciare le armi, radunare gli amici e lanciarvi in un'avventura che promette di essere la più esplosiva e indimenticabile dell'intera saga.



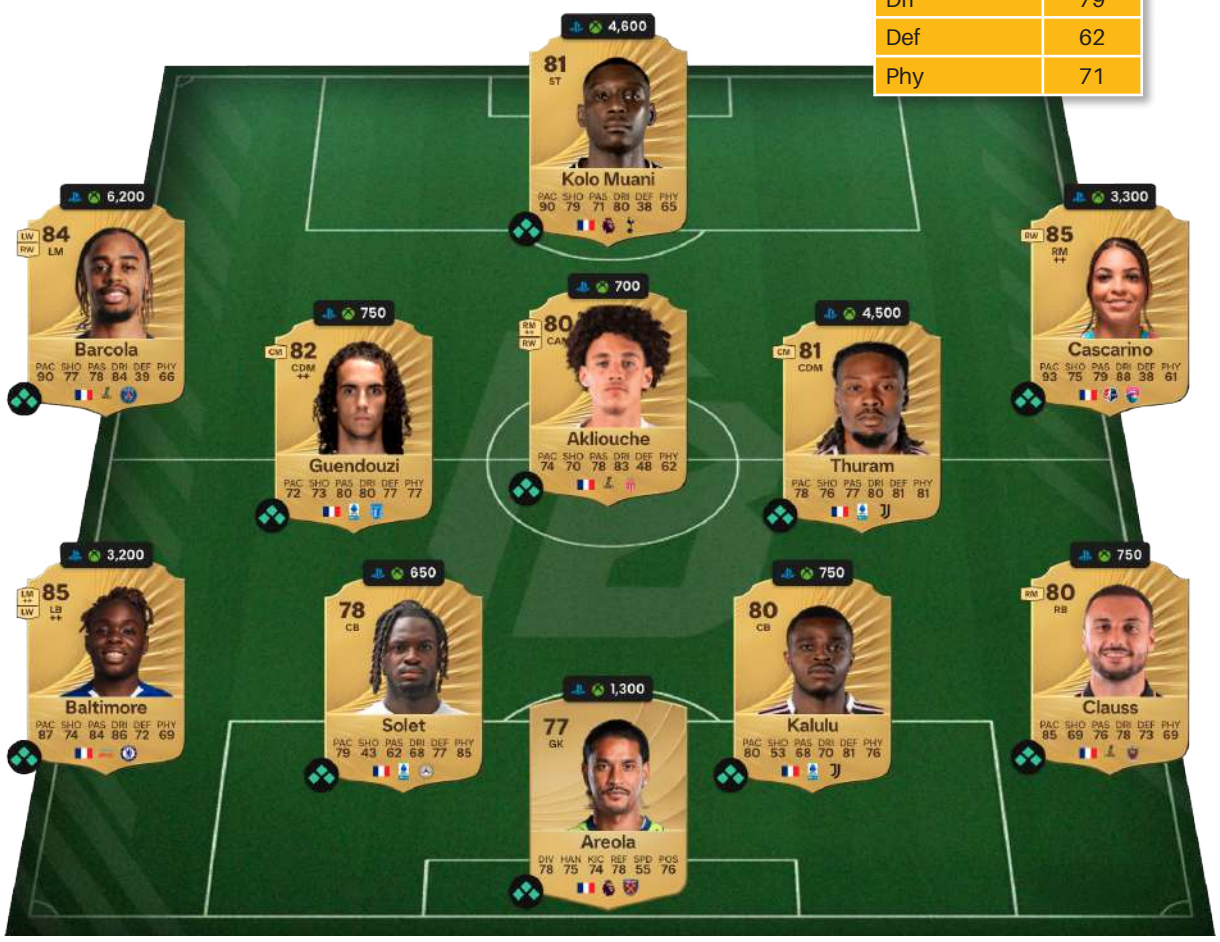
ULTIMATE TEAM

Lo aspettavamo? Eccome se lo aspettavamo! EA FC 26 è finalmente disponibile.

A cura di Alex Campanelli

France Starting XI

Rating	82
Chemistry	33/33
Pac	82
Sho	68
Pas	75
Dri	79
Def	62
Phy	71



Col nuovo FC torna prepotentemente la nostra modalità preferita, quell'Ultimate Team del quale vi abbiamo raccontato tutte le novità nello scorso numero (non lo avete letto? Recuperatelo sul nostro sito!). Decidere con quale squadra iniziare la propria avventura è sempre complicato; nelle primissime fasi del gioco, siamo da sempre schiavi della mancanza di crediti, dei prezzi incredibilmente aleatori e della casualità delle carte che troveremo nei vari pacchetti. Ecco perché abbiamo pensato di proporvi una squadra decisamente facile da aggiornare, contenente il meglio dei calciatori francesi di ogni campionato, ma prendendo in considerazione quasi solamente quelli disponibili a costi contenuti. Una volta che avrete accumulato abbastanza crediti potrete cimentarvi nel potenziare la squadra come preferite: FC 26 è – come sempre – pieno di giocatori transalpini per ogni tasca, e l'idea che vi proponiamo vi permetterà di aggiornare la vostra squadra senza stare a scervellarvi troppo su intese e connessioni varie. Nel nostro 4-2-3-1, il portiere è ***Alphonse Areola***, un ottimo starter grazie anche al suo metro e 95 d'altezza. Davanti a lui, due volti che conosciamo molto bene, dato che militano nel nostro campionato: lo juventino ***Pierre Kalulu e Oumar Solet*** dell'Udinese, giocatore rivelazione della scorsa stagione.
Completano il reparto il sempreverde ***Jonathan Clauss***, schierato a destra, e ***Sandy Baltimore***, esterno sinistro del Chelsea femminile che potete posizionare anche nei tre dietro la punta.
La cerniera di centrocampo prevede un altro giocatore della Juventus, il torrenziale ***Khephren Thuram, e Mateo Guendouzi***, tra i pochi a salvarsi nel difficile inizio della Lazio.
Sulle ali vi toccherà spendere qualcosina in più, ma è anche vero che una squadra competitiva su EA FC difficilmente può prescindere da degli esterni offensivi di livello. A sinistra c'è bisogno del campione d'Europa ***Bradley Barcola***, mentre sull'altra fascia ecco ***Delphine Cascarino***, ormai una certezza per i videogiocatori di Ultimate Team. Completa la trequarti il talentoso ***Maghnes Akliouche*** del Monaco, mentre in avanti puntiamo tutto sulla velocità di ***Randal Kolo Muani***, forse il miglior attaccante del gioco in questo momento per rapporto qualità/prezzo.
Provate la nostra squadra, divertitevi a smontarla e rimontarla, noi ci risentiamo il mese prossimo, quando avremo già tante carte speciali con cui sbizzarrirci!

Tabatha ci racconta di come ha iniziato e della sua passione per Batman

A cura di Diego Pierantoni

Il Cavaliere Oscuro colpisce ancora

Dicci qualcosa di te, nome, età, provenienza...
Ciao a tutti! Mi chiamo Tabatha, ho 28 anni e vengo da Briona, un piccolo paese immerso nelle campagne del Novarese.
Sono una collezionista con una vera passione per i Funko Pop e in particolare per il mio cavaliere oscuro preferito: Batman!

Che lavoro fai per vivere? Anzi per acquistare pop...
Lavoro come operatrice tessile nel reparto maglieria di un grande marchio, un ruolo che racchiude compiti sia semplici che complessi.
Oltre alle mie mansioni principali svolgo anche la mansione di data entry e il controllo qualità.

Innanzitutto com'è nata la passione per i funko pop?
Li ammiravo da Gamestop, ma non li ho mai presi per un motivo molto semplice: mi conosco. Sapevo che una volta caduta nella trappola, non ci sarebbe stato ritorno.
E così è stato.
Al Cartoomics di Milano, ne ho comprato uno e da quel momento ho detto addio ai miei risparmi.

Da quanto tempo collezioni e quale è stato il tuo primo pop acquistato?
Ho iniziato a collezionare a marzo 2018 e il mio primo Pop è stato Roronoa Zoro.

Collezioni solo certe "famiglie" oppure acquisti tutto quello che ti piace?
Colleziono principalmente il personaggio di Batman e a seguire, se mi piace il loro pop, gli altri personaggi DC.
Ho anche alcuni Pop di One Piece, Naruto e Demon Slayer, ma ho smesso di collezionarli perché stava diventando complicato seguire tutte le uscite.

Sai dirci quanti pop contiene la tua collezione? E quale di questi è quello a cui tieni di più?
Questa è una domanda difficile.
L'ultima volta che ho controllato ero arrivata a poco più di 300 pezzi, quindi adesso dovrei essere oltre i 320 pezzi.
La scelta è ardua, ma se devo scegliere, direi che sono il Funko Pop di Batman Blue Giant 9 inch e il 2-pack Surf's Up Batman & Joker.

Invece quale è il più raro e costoso che possiedi?
Lo venderesti mai per un'offerta irrinunciabile?
Credo che il primo posto se lo contendano il Funko Pop N. 144 Batman Emerald Chrome ECCC e il Funko Pop N. 01 Batman Yellow Symbol.
Dipende dalla cifra, deve essere davvero alta, così posso ricomprarli e guadagnarci qualcosa in modo da aggiungere anche un ulteriore pezzo alla collezione.

C'è un pop che hai cercato per tantissimo tempo prima di trovarlo? E quale ancora stai cercando?
Il Pop che ho cercato più a lungo è il Lego Batman Play & Collect Nintendo Wii (Glows in the Dark).
È stata una vera sfida trovarne uno con la scatola originale e in condizioni impeccabili.
Quello che devo ancora recuperare è il Funko Rides N. 01 della Batmobile blu del 2013, con cui completerei la serie delle Batmobili.

Un pop che non esiste ma vorresti fosse prodotto?
Non so quanti di voi conoscono il Batman pirata di The Return of Bruce Wayne, ma se lo avete in mente, sappiate che io vorrei il Funko Pop che lo raffigura

Hai qualcosa da rimproverare a Funko?
Come ogni collezionista, mi trovo costretta a confermare:
Funko ha immesso sul mercato un numero spropositato di Pop nel corso degli anni, generando una vera e propria saturazione.
Questo ha avuto un impatto diretto sul valore percepito dei prodotti; pezzi che in passato erano considerati rari, oggi sono molto più diffusi e il loro valore sul mercato secondario, invece di aumentare, con il tempo si contrae.
Un ulteriore elemento di criticità è la disparità di trattamento riservata ai consumatori europei rispetto a quelli americani.

E infine, collezioni anche altro oltre i pop?
Mentirei se dicessi di no!
Sono sommersa da action figure e fumetti di Batman, ma collezionо anche: carte Pokémon e One Piece, manga e fumetti(tra cui anche quelli di Batman) e adoro i libri, soprattutto le edizioni speciali e le variant in altre lingue, anche se rubano spazio prezioso per la mia collezione principale.

Racconta anche tu della tua collezione, dei tuoi desideri e delle tue passioni! manda le tue foto, scrivici sul sito ongame-network.it oppure sui social

BEST SELLERS
i più venduti del mese

1°
Solo Leveling 1985 Igris

3°
Bitty POP: Mistery - Harry Potter

5°
Dragon BallGT SS4 Gogeta w/C

7°
Movies: Terrifier Little Pale Girl

9°
One Piece Tony Tony Chopper

TOP 10

2°
MYSTERY MINI: One Piece - 12 Pz

4°
Animation: Solo Leveling- Sung Jinwoo w/

6°
Games: Metal Gear- Naked Snake

8°
Dragon BallGT SS4 Vegeta

10°
Disney: Lilo & Stitch 1045 Smiling Seated

RETROGAMING

A cura di Marco Inchingoli

Ci sono giochi che ti spaventano con mostri e inseguimenti, e poi ce ne sono altri come Sanitarium, che ti disturbano nel profondo senza bisogno di correre, sparare o altro.

Un viaggio nell'incubo tra colpa, allucinazione e memoria perduta

Pubblicato nel 1998 per PC da ASC Games, Sanitarium è una delle avventure grafiche più inquietanti e sottovalutate degli anni '90.
Un cult che ha saputo unire l'eredità classica del punta-e-clicca con una narrazione matura, simbolica e spesso spiazzante, ponendosi come anello di congiunzione tra il mondo dell'horror videoludico e quello della letteratura gotica e psicanalitica.
L'inizio è folgorante: un incidente d'auto, la pioggia battente, l'urto. Poi il buio.
Quando il protagonista si risveglia, si trova all'interno di un manicomio decadente, con il volto bendato, senza ricordi e circondato da pazienti grotteschi. Non sa chi è, né perché si trovi lì.
Viene chiamato semplicemente "Max".

"Da quel momento comincia un viaggio onirico e perturbante attraverso scenari che sfumano costantemente tra realtà e delirio"

Sanitarium si struttura in capitoli, ognuno con una propria ambientazione e identità visiva. Dal manicomio si passa a un villaggio di bambini deformi, a un circo alieno, a un tempio azteco abbandonato, fino a luoghi interiori che rappresentano il subconscio del protagonista.
Ogni ambiente è una metafora, un frammento della mente di Max che cerca di ricostruirsi attraverso enigmi, dialoghi e visioni sempre più disturbanti.
Il gameplay è quello classico delle avventure punta-e-clicca: si esplorano scenari, si raccolgono oggetti, si dialoga con i personaggi e si risolvono puzzle.
Ma Sanitarium non si limita a seguire la formula: la reinventa nel tono.
Gli enigmi non sono mai fini a se stessi; sono integrati nel contesto psicologico, spesso legati a traumi, ricordi rimossi o proiezioni mentali.
Parlare con un bambino che crede di avere la pelle fatta di pietra, decifrare i deliri di una statua parlante o capire i silenzi di una madre muta non sono solo "obiettivi", ma tappe in un percorso terapeutico e narrativo.
Dal punto di vista visivo, Sanitarium utilizza una grafica isometrica pre-renderizzata.

"Gli scenari sono disegnati a mano, con un gusto pittorico che ricorda l'illustrazione horror anni '80 e il fumetto europeo"

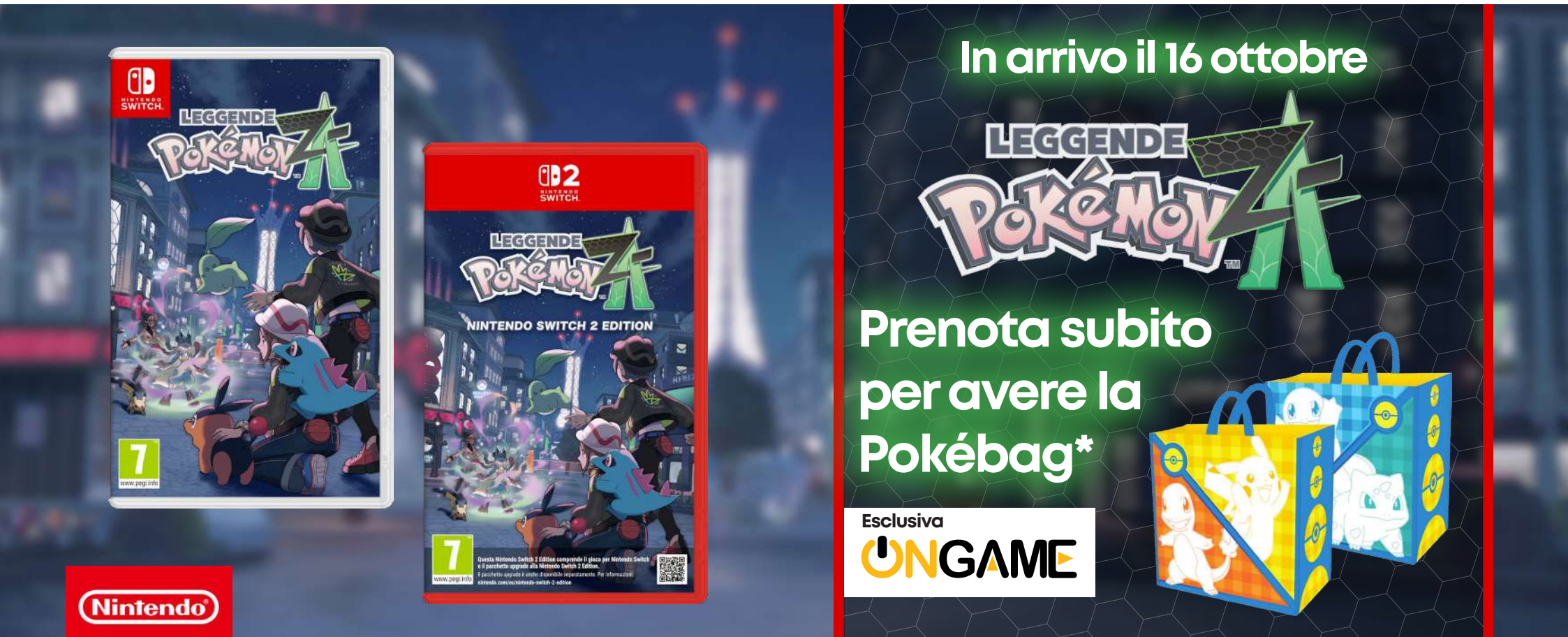
C'è qualcosa di malinconico e decadente nei fondali: tutto sembra scolorito, immobile, corrotto.
I personaggi sono animati con uno stile quasi marionettistico, straniante, che si fonde perfettamente con il senso di irrealtà che permea il gioco.
Il sonoro, invece, è un autentico capolavoro di atmosfera.
Le musiche sono minimali, eteree, talvolta disturbanti, ma sempre funzionali all'immersione.
Il doppiaggio è sorprendentemente curato per l'epoca, con voci credibili, a tratti commoventi, a tratti sinistre. Il personaggio di Max, in particolare, ha una voce spezzata, incredula, che accompagna perfettamente il senso di spaesamento del giocatore.
Uno degli aspetti più affascinanti di Sanitarium è la sua capacità di fondere piani di lettura diversi.
La trama può essere letta come un thriller psicologico, come un viaggio metaforico nella colpa, o come un'odissea dell'anima.
Si parla di perdita, abuso, fanatismo religioso, identità, dismorfofobia, ma sempre attraverso simboli e immagini, mai in modo didascalico.
In questo senso, Sanitarium è molto più vicino a Lynch o Gaiman che non ai classici horror videoludici.
Non mancano ovviamente i limiti.
Il sistema di controllo può apparire rigido, alcuni enigmi risultano piuttosto semplici (o viceversa poco intuitivi), e i tempi morti possono scoraggiare chi cerca un ritmo più sostenuto.
Ma questi difetti sono il prezzo da pagare per entrare in un mondo che, ancora oggi, riesce a lasciare il segno.
Un aneddoto interessante: durante lo sviluppo, DreamForge ha tratto ispirazione da esperienze personali legate a lutti e crisi d'identità.
Questo ha influenzato fortemente la tonalità generale del gioco.

"Non è un horror nato solo per far paura, ma un'opera che esplora il dolore e la mente umana con rara sensibilità"

Oggi Sanitarium è stato riscoperto grazie a GOG e ad alcune edizioni compatibili con sistemi moderni. Il suo fascino è rimasto intatto, forse perché non legato alla tecnica quanto all'immaginario.
È un gioco che inquieta non per ciò che mostra, ma per ciò che lascia intravedere.
In definitiva, Sanitarium è un viaggio attraverso il labirinto della mente, una discesa lenta e viscerale nell'orrore dell'anima.
Perfetto per un ottobre dedicato all'inquietudine più sottile, è uno di quei titoli che non si dimenticano, anche anni dopo averli chiusi.
Perché, come spesso accade nei migliori horror, il vero mostro è quello che vive dentro di noi.

1998 SANITARIUM

Console	WINDOWS 95/98
Genere	ADV./HORROR
Sviluppo	DREAMFORGE
Publisher	ASC GAMES



SMARTMANIA

A cura di Jacopo Filisetti

Xiaomi presenta in Cina la serie 17, saltando il numero 16 per sfidare apertamente Apple

Xiaomi 17 e 17 Pro sono una sfida a Apple

Con un balzo numerico che non lascia dubbi sulle intenzioni, Xiaomi ha presentato in Cina la nuova serie 17, saltando il numero 16 per "allinearsi" ai futuri iPhone 17 e ribadire la rivalità con Apple.
L'azienda cinese però non si è limitata a un gioco di marketing, dato che i nuovi modelli introducono soluzioni hardware insolite, soprattutto nelle versioni Pro, che offrono un secondo display posteriore a piena risoluzione, pensato per selfie, controlli rapidi e widget interattivi.
Nel corso del suo evento annuale più importante, tenuto presso il Beijing National Convention Center, Xiaomi ha svelato ufficialmente la nuova serie Xiaomi 17, accompagnata dai tablet Xiaomi Pad 8 e da un'ampia gamma di elettrodomestici smart.
L'appuntamento ha coinciso con il tradizionale discorso annuale del fondatore e CEO Lei Jun, giunto alla sesta edizione e quest'anno intitolato "Change", dedicato all'evoluzione dell'ecosistema intelligente "Human × Car × Home", che integra vita quotidiana, mobilità e tecnologia domestica.

> *"Xiaomi Pro è il display posteriore "alla pari" con quello principale"*

Il modello di punta è lo Xiaomi 17 Pro con schermo frontale è un pannello LTPO da 6,3" con refresh variabile 1-120 Hz e luminosità di picco di 3.500 nit, protetto dal vetro Dragon Crystal.
Sul retro la vera novita: spicca il display secondario da 2,7", ma capace anch'esso di capace di 1-120 Hz e 3.500 nit, utile per scattare con le fotocamere principali o gestire musica e notifiche.
Il secondo schermo svolge cinque funzioni:
Temi personalizzabili: dal semplice orologio in diversi stili (che potenzialmente può includere il conteggio dei passi e altri dati), a sfondi animati, sfondi personalizzati con la propria arte e il proprio testo, fino a scegliere uno dei simpatici animaletti animati di Xiaomi che riflettono lo stato del telefono (sembrano stanchi quando la batteria è scarica, per esempio).
Notifiche: con alcune app, è possibile visualizzare le notifiche in tempo reale sul secondo display per informazioni su voli, treni, corse in condivisione o consegne da asporto e controlli di riproduzione musicale.
Pin: è possibile utilizzare questa funzione per appuntare sul secondo display elementi come gli appuntamenti o un codice QR.
Display fotocamera: è possibile utilizzare il secondo schermo come anteprima, consentendo di scattare selfie di qualità superiore utilizzando la fotocamera principale.
È possibile toccare e scorrere per tutte le modalità e le opzioni della fotocamera.
Modalità console portatile: applicando la custodia Retro Handheld Console Case (venduta separatamente) sullo Xiaomi 17 Pro o Pro Max, è possibile giocare a una piccola selezione di giochi sul secondo display. La custodia è dotata di controlli fisici (D-pad e pulsanti) e rende il telefono simile a un Game Boy.

Sotto la scocca lavora il nuovo Snapdragon 8 Elite Gen 5, affiancato da 12 o 16 GB di RAM e fino a 1 TB di storage.
La batteria da 6.300 mAh supporta ricarica rapida a 100 W e wireless a 50 W, con ricarica inversa fino a 22,5 W.
Il comparto fotografico conta tre sensori da 50 megapixel, incluso un teleobiettivo periscopico 5x.
La protezione è IP68.
Ancora più imponente il 17 Pro Max, che porta il display principale a 6,9" mantenendo le stesse caratteristiche di luminosità e frequenza.
Il retro ospita un secondo schermo leggermente più grande (2,9") e una impressionante batteria da 7.500 mAh, anch'essa compatibile con ricarica cablata a 100 W e wireless a 50 W (in entrambi i modelli i caricatori sono inclusi).
La fotocamera periscopica utilizza un sensore più grande e un'apertura f/2.6 per migliori scatti in notturna.

> *"Xiaomi 17, stesso Snapdragon, batteria consistente"*

Chi cerca un design più tradizionale può puntare sul Xiaomi 17, che rinuncia al display posteriore ma offre la stessa piattaforma Snapdragon e una batteria da 7.000 mAh.
Il pannello frontale da 6,3 pollici e il triplo modulo da 50 MP, con la protezione IP68 confermano che il 17 liscio non ha comunque intenzione di sfigurare e per distinguersi lascia indietro soprattutto il pannello posteriore delle versioni Pro.

> *"I prezzi cinesi partono da circa 540 euro per il 17"*

600 euro per il 17 Pro (4.999 yuan) e 720 euro per il 17 Pro Max (5.999 yuan): conversioni che ovviamente servono solo come primo riferimento dato che non sono vengono considerate tasse e politiche di mercato europee.
Le vendite in Cina sono già aperte, mentre per l'Europa si ipotizza un lancio nel 2026, probabilmente in occasione del Mobile World Congress di Barcellona.

ELECTRONICS

A cura di Jacopo Filisetti

Si potranno giocare i titoli stereoscopici inserendo la nuova console all'interno del supporto a forma della vecchia

Nintendo rilancia Virtual Boy

La storica console stereoscopica Nintendo Virtual Boy è pronta a ritornare come accessorio per la Switch 1 e Switch 2, come annunciato dal brand nipponico pochi minuti fa in occasione dell'evento Nintendo Direct del 12 settembre 2025.
In versione replica fedele, non sarà un dispositivo a se stante, ma accoglierà al proprio interno la Switch per poter riprodurre in modo realistico 14 videogiochi con grafica tridimensionale e in una rudimentale realtà virtuale che erano stati sviluppati negli anni '90. Sarà acquistabile a partire dal prossimo febbraio.

> *"Sarà disponibile anche un modello in cartone, che ricorda molto quello del progetto Labo"*

Il catalogo di Virtual Boy sarà composto da 14 giochi in totale tramite il servizio, tra cui Mario Tennis e Tetris, che furono i più noti. Nintendo afferma che faranno capolino a partire dal 17 febbraio, anche se i 14 giochi saranno lanciati gradualmente.
Un fallimento così clamoroso da fare il giro completo e passare alla storia come uno dei gadget più apprezzati dai fan Nintendo: Virtual Boy aveva provato a precorrere i tempi proponendo il gioco in 3D già nel 1995, salvo dismettere la linea l'anno seguente con sole 770.000 unità vendute. Appariva come un sistema da tavolo con visore con scocca rosso acceso e contava su un controller dedicato, per divertirsi con titoli stereoscopici che sfruttavano un sistema di lenti e illuminazione interna per creare la giusta profondità con immagini monocromatiche.

L'annuncio del Virtual Boy tra le retro-console disponibili all'interno del servizio Nintendo Switch Online ha stupito tutti, in particolare per la complessa ma inevitabile soluzione via hardware adottata, ma il prezzo ufficiale è emerso solo successivamente e, come prevedibile, non risulta propriamente economico: costerà 79,99€ nella versione standard in plastica e 19,99€ nella versione di cartone.
Trattandosi di un oggetto da collezione, era lecito aspettarsi un prezzo del genere, considerando anche quelli che hanno caratterizzato i vari controller specifici sempre collegati alle retro-console di Nintendo Switch Online, e considerando che i prezzi USA sono rispettivamente di 99,99$ e 24,99$ si potrebbe anche dire che la compagnia "ha trattato piuttosto bene" l'utenza europea.

A cura di Robert Orlandi

Dai Nomadi dell'Aria alla Nazione del Fuoco, questo set promette nuove straordinarie carte artistiche, meccaniche innovative e una ricca narrazione che delizierà i fan di entrambi i franchise.

Carte leggendarie, meccaniche spettacolari e l'epica di Aang: il nuovo set di Magic trasforma Avatar in una sfida da collezionare

Personaggi iconici e loro carte

Il set presenta una vasta gamma di carte, che mostrano il viaggio e la crescita dei personaggi amati.
Ogni carta è un'opera d'arte in miniatura, spesso con più versioni che riflettono le diverse fasi dell'arco narrativo di un personaggio.

Avatar Aang // Aang, Maestro degli Elementi

Una carta bifronte trasformabile che mostra il viaggio di Aang da dominatore dell'aria perduto a formidabile Avatar.
Nelle Collector Booster è disponibile una speciale versione foil rialzata, che celebra il suo destino cosmico.

Katara, Speranza della Tribù dell'Acqua

Questa carta è un pezzo vitale per i mazzi a tema Alleato, raddoppiando le loro abilità innescate e rafforzando il tema centrale dell'unità dei Gaang.

L'Ascesa di Sozin

Questa carta della Saga che si trasforma racconta un momento cruciale nella storia dello show.
Dopo aver raggiunto il suo capitolo finale, si trasforma nel potente "Signore del Fuoco Sozin".

Toph, il Primo Metalbender

Una carta color Naya che interagisce con artefatti e terre.
Le sue abilità riflettono il suo stile di piegamento unico, permettendo alle terre di diventare creature e agli artefatti di essere animati per attacchi a sorpresa.

Padroneggia la nuova meccanica di piegatura

Una caratteristica fondamentale del set è l'introduzione di quattro nuove meccaniche ognuna meticolosamente progettata per catturare l'essenza del rispettivo elemento.
Queste abilità aggiungono un nuovo livello strategico al gioco, consentendo giocate potenti che riflettono gli stili di ogni nazione.

Dominio dell'aria (Bianco)

Questa meccanica incarna la fluidità e l'imprevedibilità dell'aria. Un'abilità che ti permette di esiliare un oggetto bersaglio e poi lanciarlo per un costo ridotto di 2 mana mentre è in esilio.
Questo è uno strumento versatile per interrompere la strategia di un avversario o resettare i tuoi permanenti per ottenere un vantaggio.

Dominio del fuoco (Rosso)

Il potere esplosivo del dominio del fuoco è rappresentato da un'abilità che genera un'esplosione di mana rosso temporaneo quando una creatura con questa capacità attacca. Questo apre opportunità per trucchi di combattimento a fuoco rapido o per bruciare le minacce di un avversario nella fase di combattimento.

Dominio dell'acqua (Blu)

Questa meccanica cattura il flusso e il riflusso dell'acqua, permettendoti di manipolare il costo in mana delle abilità. Puoi tappare creature o artefatti per ridurre il costo di mana di un'abilità, rappresentando il reindirizzamento e il flusso di potere a tuo vantaggio

Piegare la Terra (Verde):

Rappresenta la forza e la resilienza incrollabili del Regno della Terra, questa potente abilità può trasformare una terra bersaglio che controlli in una formidabile creatura 0/0, quindi posizionare un numero di segnalini +1/+1 su di essa. Quando la creatura-terra viene rimossa dal campo di battaglia, ritorna come terra, rendendola un permanente difficile da gestire.

Meccaniche di ritorno

- ***Saghe***: l'espansione presenta un ciclo di saghe mitiche rare che raccontano momenti iconici dello show, come "L'ascesa di Sozin". Dopo aver raggiunto il loro capitolo finale, queste saghe si trasformano in potenti creature leggendarie.
- ***Alleati***: Questo tipo di creatura ritorna a rappresentare l'unione di personaggi di nazioni diverse. Carte come "Katara, l'Impavida" hanno potenti abilità che beneficiano di una forte presenza degli Alleati.
- ***Santuari***: Questi incantesimi, originari di Kamigawa, sono usati per rappresentare i vari templi e luoghi sacri visitati dai Gaang. I loro effetti spesso diventano più potenti man mano che controlli i santuari.

Prodotti in uscita

Buste di gioco

Le Play Booster nascono per offrire il massimo della versatilità: sono perfette per il sealed e il draft, ma anche per chi punta a trovare carte ricercate o trattamenti speciali.
Ogni booster contiene: 14 carte, studiate per offrire un mix perfetto tra gioco limited e collezione e 1 carta foil garantita, per un tocco di brillantezza assicurato.

Collector Booster

Le Collector Booster concentrano il meglio del set in un formato pensato per collezionisti esigenti e giocatori che vogliono impreziosire i mazzi con varianti ad alto impatto visivo. Qui trovi più foil, più carte a trattamento speciale e un numero maggiore di slot per rare/mitiche rispetto alle buste standard

Commander's Gift Bundle

Questa confezione speciale unisce la potenza degli elementi con l'eleganza e la profondità strategica di Magic: The Gathering, offrendo tutto ciò che serve per iniziare o potenziare la tua collezione a tema Avatar e per costruire mazzi Commander davvero memorabili.
Le carte sono in lingua inglese, ideali per i collezionisti e per chi desidera il materiale nella versione originale ufficiale. Grazie a 9 Play Boosters e a un Collector Booster ricco di sorprese, Magic Avatar The Last Air Bender Bundle Gift ti consente di aprire buste avvincenti, trovare carte Rare e/o Mitiche, versioni foil e varianti con bordi alternativi. Troverai risorse fondamentali per il formato Commander più due magie classiche riproposte in stile "Booster Fun".
A completare il tutto, un raffinato set di terre base Full-Art e un pratico Click Wheel life counter esclusivo del Bundle, per tenere il conto dei punti vita con stile durante le tue partite.

Bundle

Rispetto all'acquisto di singole buste, il Bundle offre un valore complessivo superiore e una dotazione bilanciata tra gioco e collezione. Le nove Play Booster includono carte utili per il formato limited e tante possibilità di trovare rare, mitiche e varianti speciali. A questo si aggiungono terre foil e non foil, una carta promo a illustrazione alternativa e un pratico segnapunti vita Spindown oversize

Jumpstart Booster

Ogni busta contiene un pacchetto tematico da 20 carte con le terre già incluse: ne apri due, le unisci, mescoli e hai immediatamente un mazzo pronto all'uso. È il modo più semplice e divertente per esplorare le Quattro Nazioni e vivere le avventure di Aang, Katara, Sokka, Toph e Zuko all'interno delle regole di Magic: The Gathering, con partite dinamiche e tematiche che esaltano lo spirito della serie.

Scene Box

Questa confezione scena di Magic: The Gathering | Avatar: La leggenda di Aang, L'Invasione del Sole Nero, contiene 6 carte scena foil senza bordo, 6 carte scena con illustrazione, 3 buste di gioco e un cavalletto espositivo di carta. Ogni busta di gioco contiene 14 carte di Magic: The Gathering, tra cui 1-4 carte di rarità rara o superiore, 3-5 non comuni, 6-9 comuni e 1 carta terra. Una carta di qualsiasi rarità è in versione foil. Anche la carta terra è in versione foil nel 20% delle buste di gioco.

Kit per principianti

Kit per Principianti è pensato per portarti subito al tavolo con regole chiare, materiali completi e un'ambientazione amata da grandi e piccoli.
Segui Aang e Zuko in un percorso didattico passo-passo: apri la scatola, scegli il tuo mazzo e comincia a dominare gli elementi. Che tu sia al primo duello o stia accompagnando un amico alla sua prima partita, questo set rende l'ingresso nell'universo di Magic Avatar La leggenda di Aang scorrevole e appassionante.

Prerelease Pack

Questi pacchetti sono un modo perfetto per vivere l'espansione per la prima volta, ognuno dei quali è incentrato su un personaggio specifico: Aang, Katara, Azula, Zuko o Toph. Ogni pacchetto è adattato all'elemento del suo personaggio, offrendo un'esperienza sigillata unica e tematica.

Un'analisi approfondita delle migliori strategie e dei mazzi dominanti nell'era di Lorcana: Leggende.

A cura di Robert Orlandi

La rivoluzione di Lorcana Fabled

La nuova espansione Leggende (Fabled) ha introdotto la prima vera rotazione, ridefinendo completamente il panorama competitivo. Molte carte fondamentali dei primi set sono uscite dal formato, costringendo i giocatori a reinventare le loro strategie.

Il nuovo panorama strategico: l'impatto della rotazione

L'uscita di carte storiche come Let the Storm Rage On, Be Prepared e Hades (Lord of the Underworld) ha avuto due effetti principali:

Rallentamento del Meta
L'assenza delle rimozioni di massa (i cosiddetti Board Wipe) ha reso il gioco meno incentrato sul controllo totale del tabellone.
Stabilire una presenza duratura sul campo è ora più prezioso che mai.

Rivalutazione delle Carte a Costo Alto:
Le minacce a costo elevato che in precedenza venivano facilmente "spazzate via" sono ora più difficili da gestire per l'avversario.
Le strategie vincenti si concentrano sulla coesione tribale, sulla generazione di risorse (card advantage) e sull'accelerazione del Lore.

Consigli strategici per dominare il meta Fabled

Priorità al Controllo del Tabellone a Metà Partita:
Senza i grandi board wipe, mantenere una superiorità numerica e qualitativa tra i turni 3 e 6 è fondamentale.
Carte che infliggono 3-4 danni mirati (come Fire the Cannons!) o rimozioni pulite sono essenziali.

Valutare il Tempo di Gioco:
Contro i mazzi Aggro (come Ambra/Acciaio), devi concentrarti sulla rimozione fin dall'inizio.
Contro i mazzi Controllo/Ramp (come Zaffiro/Ambra), puoi permetterti di accelerare la tua strategia di Lore o stabilire un motore di pescata.

Sfruttare le Abilità "Sing Together": Le canzoni con l'abilità Sing Together (Canta Insieme), come Circle of Life o Under the Sea, sono più rilevanti che mai, permettendo di giocare magie molto costose prima del previsto, trasformandole in potenti swing di tempo.

I mazzi dominanti

Ambra/Acciaio Aggro (Amber/Steel Aggro)

Questa combinazione è diventata un pilastro del meta post-rotazione, sfruttando un'aggressività rapida e supportata da carte di rimozione mirata.

Strategia

Concentrarsi su personaggi a basso costo (1-drop e 2-drop) che generano rapidamente Lore, come Simba - Scrappy Cub (3 Lore).
L'obiettivo è superare l'avversario in punti Lore prima che possa stabilire un controllo efficace.

Carte Chiave e Combo

Tinker Bell - Giant Fairy (Ristampa)
Fornisce un'ottima rimozione di massa contro i low-drop e può essere usata con l'abilità Shift per un forte guadagno di tempo.
Strength of a Raging Fire (Ristampa):
Una rimozione cruciale e flessibile che può essere cantata per liberare l'Inchiostro per altre giocate.
Aurora - Holding Court:
Rende le Principesse più economiche, facilitando la curva di gioco.
Lady and Tramp Package:
Lady e Tramp (con supporto di Clarabella) generano pescata di carte continua, risolvendo il problema della mano vuota tipico dei mazzi Aggro.

Smeraldo/Ametista Evasive (Emerald/Amethyst Control/Evasive)

Questo archetipo è un classico di Lorcana, incentrato sulla protezione dei propri personaggi Evasive per segnare Lore indisturbato, supportato dalla manipolazione della mano dell'avversario.

Strategia

Utilizzare personaggi con Evasive (che possono essere sfidati solo da altri personaggi Evasive) come Dumbo - Ninth Wonder of the Universe per ottenere un vantaggio costante in Lore, mentre si usano rimozioni mirate e carte che forzano lo Scarto (Discard) per interrompere la strategia avversaria.

Carte Chiave e Combo

Dumbo - Ninth Wonder of the Universe:
Evasive a basso costo che può potenzialmente far pescare carte, fornendo sia protezione che card advantage.
Ludwig Von Drake (Smeraldo):
Permette di vedere e rimuovere carte dalla mano dell'avversario, una forma potente di interazione.
Ursula - Voice Stealer:
L'abilità di esercitare un personaggio avversario e cantare una Canzone a costo ridotto è un enorme guadagno di tempo e risorse.
Scar - Finally King:
Ottimo draw engine (motore di pescata) che ricicla gli alleati ed è un'eccellente minaccia difensiva.

Principesse Ambra/Zaffiro (Amber/Sapphire Princess Ramp)

La rotazione ha rafforzato i mazzi incentrati sui trait specifici, e le Principesse sono tornate in auge grazie a nuovi supporti.

Strategia

Utilizzare l'accelerazione dell'Inchiostro (Ramp tipica dello Zaffiro) per giocare in fretta le potenti Principesse dell'Ambra. L'obiettivo è stabilire Mulan e Rapunzel per un vantaggio in carte e Lore.

Carte Chiave e Combo

Mulan - Considerate Diplomat:
Ottimo draw engine che cerca altre Principesse. Questa coerenza nel pescare carte specifiche rende il mazzo molto affidabile.
Aurora - Holding Court:
Essenziale per ridurre il costo delle Principesse, permettendo giocate devastanti a metà partita.
Rapunzel - Gifted Healer (Ristampa):
Nonostante la rotazione, la sua abilità di curare e pescare carte rimane una delle più forti per il card advantage.
Under the Sea (Canzone, Zaffiro):
Una rimozione potente che, se cantata, può spazzare via intere linee di personaggi low-cost avversari.

A cura di Robert Orlandi

La Megaevoluzione di Pokémon: Un ritorno colossale

La Megaevoluzione, un tempo pilastro dell'era XY del GCC Pokémon, è tornata con un'esplosione di potenza e nuove regole. Queste carte introducono una dinamica di gioco ad alto rischio e alta ricompensa, costringendo i giocatori a riconsiderare le proprie strategie e a gestire attentamente la propria Banca.

Origini della Megaevoluzione

La meccanica della Megaevoluzione fu introdotta per la prima volta con l'espansione XY (2014) ed era strettamente legata ai Pokémon-EX

La Prima Iterazione (Era XY)

Evoluzione

I Mega Pokémon-EX (M-Pokémon-EX) evolvevano direttamente dai Pokémon-EX Base (ad esempio, M Rayquaza-EX evolveva da Rayquaza-EX).

La Regola del Turno Terminane

Quando un giocatore effettuava una Megaevoluzione, il suo turno terminava immediatamente.
Questo era un costo strategico enorme, mitigato solo dall'uso delle carte Strumento Legame Spirituale (Spirit Link), che permettevano di Megaevolvere senza terminare il turno.

Carte Premio

Quando un M-Pokémon-EX veniva messo KO, l'avversario prendeva 2 carte Premio.
può influenzare il "Prize Mapping".
Una panchina ben gestita è cruciale sia per l'offesa che per la difesa.
Le decisioni su quali Pokémon mettere in panchina, quando e quanti, devono essere prese in base al mazzo dell'avversario e alla sua capacità di "gust" (forzare Pokémon dalla panchina al posto attivo).
Questo trasforma la panchina da area passiva a parte integrante della strategia tattica.

Il Ritorno nell'Era Moderna: Megaevoluzione Pokémon ex

Con la serie Scarlatto e Violetto, la Megaevoluzione è tornata sotto la nuova forma di Megaevoluzione Pokémon ex, che non solo ripropone la potenza, ma introduce anche cambiamenti cruciali alle regole per adattarsi al metagame moderno.

Le Nuove Regole Cruciali

La meccanica si è evoluta per integrarsi meglio con le carte Pokémon ex (in minuscolo) dell'era Scarlatto e Violetto:

Regole di Evoluzione Standard

A differenza dei vecchi M-Pokémon-EX, la maggior parte dei nuovi Megaevoluzione Pokémon ex segue la normale catena evolutiva.
Ad esempio, Mega Gardevoir ex si evolve da Kirlia, che a sua volta evolve da Ralts.
Questo significa che le carte Caramella Rara (Rare Candy) e le meccaniche di evoluzione rapida possono essere utilizzate per metterli in gioco più velocemente.

Carte Premio Maggiorate

La posta in gioco è stata alzata. La "Regola Pokémon ex Megaevoluzione" stabilisce:
"Quando il tuo Pokémon ex Megaevoluzione viene messo KO, il tuo avversario prende 3 carte Premio."
Questo rende i Mega Pokémon ex bersagli prioritari e porta la partita a un potenziale di "due KO e vinci" per l'avversario.
Una gestione oculata del campo di gioco e delle risorse di cura è fondamentale.

Pokémon ex Base Megaevoluti

Alcuni Pokémon che Megaevolvono ma non hanno pre-evoluzioni (come Mega Kangaskhan ex) potrebbero apparire come Pokémon Base ex, pur mantenendo la regola delle 3 Carte Premio in caso di KO.

Potenza e Strategia

I Megaevoluzione Pokémon ex sono progettati per essere enormemente potenti, giustificando il rischio delle 3 Carte Premio

PS Elevati

Vantano un ammontare di Punti Salute (PS) massiccio, rendendoli difficili da mettere KO con un solo attacco (one-hit KO).

Attacchi Devastanti

I loro attacchi hanno un potenziale di danno eccezionale e/o potenti effetti secondari che possono cambiare le sorti della partita. Ad esempio, attacchi che accelerano Energia o infliggono danni enormi (es. l'attacco "Mega Coraggio" di Mega Lucario ex).

Sinergie di Deck

Il loro design spesso incoraggia la creazione di archetipi di mazzo specifici che ruotano attorno a sinergie di tipo o all'uso di Trainer specifici.
L'espansione che li introduce tipicamente presenta carte Allenatore e Pokémon di supporto (come Meganium o Solrock e Lunatone) che potenziano o velocizzano l'ingresso in campo dei Mega Pokémon ex.

Le novità

Focus su Pokémon iconici
Include Megaevoluzioni molto amate dai fan come Mega Lucario ex e Mega Gardevoir ex.

Carte Allenatore di impatto
Spesso reintroduce o crea nuove carte Allenatore con effetti potenti per supportare la strategia Megaevoluzione, come carte che guariscono i Pokémon ex o permettono di cercare i Mega ex.

Nuove Rarità Speciali
L'espansione introduce o espande il concetto di carte rare con illustrazioni speciali (Illustration Rare e Special Illustration Rare), oltre a potenziali nuove rarità ultra-limitate come la Mega Ultra Rara o Mega Hyper Rara.

Carte da segnalare

Mega Lucario-ex

È uno dei Pokémon-ex MegaEvoluzione più attesi. Colpisci senza pietà con la forma megaevoluta del Pokémon Aura: prepara il resto dei tuoi attaccanti grazie al suo attacco Aurastoccata e metti a segno KO portentosi con Megacoraggio. Spingi i danni di Mega Lucario-ex al limite con Potenza Premium Pro, una carta Strumento che aumenta di 30 i danni inflitti dagli attacchi dei tuoi Pokémon Probabilmente sarà centrale nei mazzi che puntano su velocità e attacchi aggressivi

Mega Gardevoir-ex

Altro pezzo chiave del set inaugurale, ha capacità di attacco che amplificano il danno basandosi sulle energie o su condizioni sul campo, Metti in gioco più Energia possibile con il suo attacco Desideri Straripanti prima di dare inizio allo spettacolo con Megasinfonia.

Mega Venusaur-ex

Mega Venusaur-ex è una forza della natura: i suoi 380 PS rappresentano, infatti, il valore di PS totali più alto mai stampato su una carta del GCC Pokémon, e la cura fornita dal suo attacco Impatto della Giungla lo rende ancora più resistente. Ecco un'altra combinazione: serviti dell'abilità Transfer Solare per spostare Energia da Mega Venusaur-ex a un altro Pokémon prima di usare Compassione di Lino per curarlo completamente; una volta ripristinati i suoi PS, puoi riassegnargli nuovamente tutte le Energie!

Mega Latias-ex

Segnalata con attacchi che possono arrivare fino a 300 danni.
Quindi uno dei Pokémon capaci di infliggere esplosioni di danno, potenzialmente decisivo se ben supportato

Carte Allenatore/Supporto

Sono stati annunciati nuovi Aiuto, strumenti, Stadio, oggetto che avranno versioni ultrrare o rarissime. Queste carte potrebbero fare la differenza nel meta per supportare i Pokémon Mega.

©2025 Pokémon / Nintendo / Creatures / GAME FREAK.